**ITEC 5. FAZ DERS PLANI**   
  
**Okul**  
  
İnkılap ilkokulu  
  
**Öğretmen**  
  
Hacer GÜNDOĞDU  
  
**Sınıf**  
  
8  
  
**Ders**  
  
İngilizce  
  
**5. Faz Öğrenme Aktiviteleri**  
Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri  
**Öğrenme Hikâyesi**  
Yabancı dili kullanarak etkili iletişim kurabilme  
**Konu**  
İngilizce konuşuyorum ve anlıyorum  
**Ne Öğreneceğiz**  
1.1 İnsanlarla nasıl diyalog kurulacağını öğrenme  
1.2. İngilizce kelime bilgisine sahip olma ve kelimeleri doğru bir şekilde telaffuz etme  
1.3.Cümle kurabilme ve cümle üretebilme   
1.4. Bir hikayenin devamını getirebilme  
1.5. Cümleleri doğru tonlamayla söyleme  
1.7. Bir kaynağa bağımlı kalmadan anlatım yapabilme  
1.8. Kendini ifade edebilme ve karşısındakini anlayabilme  
1.9. Dile hakim olabilme ve kurallara dikkatini verebilme  
1.10. Voicethread aracı ile media kaynaklarını paylaşabilme ve sesli, yazılı ve görüntülü yorum ekleyebilme.  
1.11. Team Up aracını kullanabilme  
1.12. Blogger aracı ile kendi bloglarını oluşturabilme  
1.13. Scratch programı ile kendi oyunlarını tasarlayabilme   
  
**1.      Araçlar**  
Online Araçlar: Team-Up, Text2mindmap, popplate, Youtube, weebly, movie maker, storybird, voki, animation, web2 tools, sketch up etc.  
Offline Araçlar: flip kameralar, fotoğraf makinesi, mikrofon, tablet bilgisayar  
**2.      Hayal Et**  
         Kukla show’da kuklaları konuşturma  
         İngilizce konuşabilmenin avantajını hayal etme  
         Türkçe bilmeyen biriyle nasıl iletişim kuracağını hayal etme  
         Kendini ifade etmenin önemini anlama  
**3.      Araştır**  
         Kelimeleri resimlerle ifade etme  
         Taklit etme ve canlandırma yapabilmek için hazırlık yapma  
         Arkadaşıyla ortak diyalog oluşturma  
  
         Konuyla ilgili bulmacalar hazırlama  
         Web araçlarını nasıl kullanacağını öğrenme  
         Çevremizdeki insanların neden İngilizce konuşamadıklarını araştırma  
         Çevredeki insanlara yabancı dilin önemi konusunda anket düzenleme  
         En etkin öğrenme nasıl olur sorusuna cevaplar bulma  
**4.      Yansıt**  
         Her uygulamada öğrendiklerini not alırlar , dijital ortamda ve arkadaşlarıyla paylaşırlar  
         Reflex programı ile öğrenciler çalışmalarını ve düşüncelerini yansıtırlar  
         [hcrrr@weebly.com](mailto:hcrrr@weebly.com) ‘da , Itec Facebook’ta, Team Up’ta ve topluma açık internet sayfalarında çalışmalarını paylaşırlar  
         Düşünceler ve bulgular sınıf ortamında sunulur   
         Anket sonuçları web ortamında paylaşılır  
**5.      Haritalama**  
         Dili kullanmayı öğrenmenin en iyi yolu üzerinde görüşler sunulur. Öğrencilerin öğrenme hikayelerinden en faydalı buldukları yöntemler tespit edilir.  
         Etkin öğrenme nasıl gerçekleşir?  
         Popplet, text2mindmap araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar.  
**6.      Yap**  
  
         Öğrenmeyi sağlayan en etkili yöntemler daha gelişmiş şekilde ve özgürce konuşabilmeyi hedefleyerek kullanılmaya başlanır. Oyunlar, yarışmalar, skeçler , çizme ve boyama, bulmaca hazırlama web araçları, storybird’de hikaye oluşturma   
         Yöntemler amaca uygun şekilde uygulanır  
         Yapılan uygulama çalışmaları resimlenir ve video kayıtları yapılır  
**7.      İşbirliği**  
         Öğrenciler hem grup arkadaşlarıyla ve diğer gruplarla ,hem de öğretmen ile işbirliği ve uyum halinde çalışırlar.  
         Uygulanan yöntemler ile ilgili birbirlerine yardımcı olurlar  
         Uygulanan yöntemlerin faydaları konusunda tartışırlar  
**8.      Yansıt**  
         Yaptıkları çalışmaları sınıfa sunarlar  
         Yapılan çalışmalar kayda alınır  
         Kazanımlar dile getirilir  
**9.      Tekrar Yap**  
        Verilen geri bildirimler doğrultusunda çalışmalarını yeniden düzenlerler.  
         Kazanılan deneyim ile çalışmalar bir üst aşamada gerçekleştirilmiş olur  
**10.  Göster**  
         Çalışmalarını   
  Bloglarında  
  Sınıf Web Sitesinde  
  ITEC Facebook sayfasında  
  Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, panolarda vb)  
**11.  Değerlendirme**  
         Beceri Temelli Öğrenme  
         Tasarım temelli öğrenme   
         Proje Tabanlı Öğrenme  
         İşbirliğine Dayalı Öğrenme  
         Sorgulama Tabanlı Öğrenme  
         Sunum Becerileri   
         Takım Çalışması   
  
         Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık   
         Teknoloji Kullanımı   
         Modelleme